Walka w L5K 3ed

Pustka	
+1z1	1 punkt Pustki
Dodatkowe Podbicie	1 punkt Pustki
1 poziom dowolnej umiejętności	1 punkt Pustki za każdy rzut
Wsparcie cel dostaje 1 punkt Pustki, który wydaje podczas następn. testu cel musi cię widzieć i słyszeć.	2 punkty Pustki
Ostatni wysiłek pozwala wyknać akcję gsy jesteś Obalony lub Nioeprzytomny akcję wykonać trzeba w następnej rundzie PT+30	3 punkty Pustki
Dodatkowa akcja pozwala na dodatkową akcję w tej rundzie dodatkowa akcja nie może być atakiem	2 punkty Pustki
Niezłomność niweluje wszystkie ujemne modyfikatory ran na porzeby jednej akcji (w tym ataku) gracz może wydać więcej punktów Pustki na dodatkowe podbicia	1 punkt Pustki
Szybkość dodakowe 1z1 przy rzucie na inicjatywę	2 punkty Pustki
Zamiana inicjatywy po rzucie na inicjatywę gracz może zamienić swoją inicjatywę z innym uczestnikiem walki ktory musi zgodzić się na zamianę oraz wydać jeden punkt pustki	1 punkt Pustki
Zwiększenie PT trafienia PT+10 przeciwko atakom wszystkich wrogów do następn. akcji	1 punkt Pustki
Redukcja obrażeń Liczba obrażen jest redukowna o 10 można użyć tylko raz na rundę	1 punkt Pustki

Szala zwycięstwa (jeśli nie zostałeś trafiony) 1z1, dodane do Inicjatywy własnej lub ujęte od Inicjatywy trafionego przeciwnika

Przebieg walki:
1. Inicjatywa
2. Postawa + Akcja
3. Koniec

1 Runda = 6 sekund

Inicjatywa = Refleks/Prestiż

Pochwycenie wroga
Atakujący musi walczyć bez broni lub mieć małą broń, wielkości tanto
Atak to Zręczność/Jiujitsu bez modyfikatorów od zbroi, można deklarować podbicia do wzmocnienia chwytu
Test przeciwstawny na kontrolę chwytu (podbicia na chwyt zapewniają +5)
Zwycięzca deklaruje oswobodzenie lub obrażenia (jak za walkę bez broni lub małą broń)
W następnej rundzie kolejny test przecwistawny na chwyt; poprzedni zwycięzca dostaje +5

Postawowe działania podczas walki	
1. Atak	
2. Pełny atak	2 dodatkowe podbicia: na zmniejszenie PT trafienia przeciwnika lub dodatkowe rany każdy przeciwnik otrzymuje 3 dodatkowe podbicia
3. Pełna obrona	PT + Zręczność/Obrona przeciw atakom wszystkich wrogów; max. liczba wrogów = Prestiż można zadekalrować przed rozpoczęciem walki

Akcje podczas rundy	
Koncentracja	Jedna runda koncentracji na przeciwniku przeciwnik musi być w zasięgu, ruch neguje koncentrację. Każda runda koncentracji daje dodatkowe podbicie na obrażenia. max. liczba rund koncentracji równa się Pustce
Atak wręcz	normalny atak, postać może przxejść do pełnego zasięgu ruchu ale musi wóczas zadekarować jedno podbicie na trafienie przeciwnika ruchu nie można wykonać podczas pełnego ataku.
Akcja złożona	połowa zasięgu ruchu, gracz musi wykonać podbicie podczas akcji po ruchu
Akcja prosta	6 sekund czasu na akcję
Ruch	Zasięg ruchu to krąg wody x 3 metry
Atak na dystans	Nie można zadeklarować pełnego ataku.
Jazda konna	Zasięg konia to jego siła x 3 metry Pełny atak i pełna obrona są niemożliwe umiejętność jeździectwa jest niezbędna podczas walki konnej
Bieg	Zasięg to krąg wody x 9m, inne akcje niemożliwe
Mowienie	możliwe w każdej chwili
Powstanie	trwa 1 rundę, postać w postawie pełnego ataku może wykonać 2 podbicia by zaatakować w tej samej rundzie
Użycie zdolności specjalnej	Rzucanie czarów, użycie umiejętości oraz podobne akcje można wykonać wyłącznie w postawie ataku

Akcja	Atak	Pełny atak	Pełna obrona
Atak wręcz	tak	tak	nie
Akcja złożona	tak	nie	nie
Akcja prosta	tak	tak	tak
Ruch	tak	tak	nie
Atak na dystans	tak	nie	nie
Jazda konna	tak	nie	nie
Bieg	tak	nie	nie
Mowienie	tak	tak	tak
Powstanie	tak	tak	tak
Użycie zdolności specjalnej	tak	nie	nie

Walka w L5K 3ed

Podbicia		
Rozbrojenie	3 podbicia	Rzut przeciwstawny na atak. Przeciwnik może używać kombinacji siła/umiejętność walki bronią
Precyzyjny atak	1/2/3 podbicia	bez dodatkowych obrażeń; 1 = tułów, 2 = kończyna, 3 = głowa
Dodatkowy atak	4 podbicia	dodatkowy atak, oba ataki muszą trafić aby zadać obrażenia
Zwód	1 podbicie	brak obrażeń, w następnej rundzie gracz dostaje dodatkowe podbicie przeciwko temu samemu przeciwnikowi
Ochrona	1 lub więcej podbić	Wskaż wroga i przyjaciela. Zaatakuj wroga, przy udanym ataku, przyjaciel otrzymuje +5 do PT aby ten wróg go trafił.
Zwiększenie obrażeń	1 lub więcej podbić	Jedno podbicie +1z0, dwa +1z1, trzy +2z1 itd.
Powalenie	3 podbicia	Atak musi trafić,a wyżucona wartość wynosić więcej niż (Ziemia+Prestiż)x5 trafionego wroga

Modyfikatory PT	
Ciemność	Swiatło świecy, mrok, mgła +5 do walkę wręcz lub +10 na dystans
Całkowita ciemność, ślepota	+20, ostrzał niemożliwy
Brak słuchu	-5 dla wrogów atakujących z tyłu lub boku
Brak snu	+2 na wszystkie PT za każdy dzień bez spania
Brak powietrza	powietrze starcza na tyle minut, ile wynosi Wytrzymałość poźniej -1 Wytrzymałość/rundę, przy Wytrz.= 0 śmierć
Oskrzydlenie	Atak z dwóch stron daje -2 do PT ataków wręcz
Lepsza pozycja	Atakujący dostaje -2 PT ataków przeciwnikow w gorszej pozycji
Gorsza pozycja	Atakujący dostaje +2 PT ataków przeciwnikow w lepszej pozycji
Walka lewą ręką	PT+5 na walkę niewłaściwą ręką bez Oburęczności
Na ziemi	PT-10 dla wrogów w walce wręcz; PT+10 dla przeciwników strzelających
Zaskoczenie	-20 na inicjatywę
Dwie bronie	PT+5 na każdy atak, nawet gry nie atakujesz drugą bronią.
Nierówny teren	od PT+5 do PT+15, zależnie od terenu

Łuki			
	Siła	Zasięg	Dodatkowe informacje
Daikyu	4 (min.3)	200m	+2z0 na obrażenia, modyfikator za zasięg +10 PT+10 gdy jesteś pieszo
Hankyu	1	35m	Przygotowanie łuku nie zajmuje akcji PT+10 jeśli jesteś w siodle
Łuk konny Shinjo	2	100m	zodyfikator za zasięg +5
Długi łuk Tsuruchi	5 (min.3)	135m	+1z1 obrażeń, modyfikator za zasięg +10 PT+10 jeśli strzelasz z siodła
Yumi	3	100m	PT+10 jeśli strzelasz z siodła

Modyfikatory za zasięg	
0 – 15m	PT + 0
15-30m	PT + 10
30-45m	PT + 15
45-60m	PT + 25
60-75m	PT + 30
ponad 75m	PT + 10 za każde dodatkowe 15 m

Strzały		
	Obrażenia	Reguły dodatkowe
Wierzbowy liść	2z2	
Niszcząca zbroję	1z2	ignoruje zbroję
Tnąca ciało	2z3	zbroja x 2, połowa zasięgu
Tnąca sznury	1z1	2 dodatkowe podbicia na trafienie objektów, połowa zasięgu
Gwizdawka	0z1	donośny świst

Broń		
Broń łańcuchowa	2 wolne dodatkowe na rozbrojenie lub powalenie, rozbrojony lub znokautowany przeciwnik musi wygrac przeciwst. test Siły by uniknąć oplątania łańcuchem	
Kusarigama	0z2/0z1	może zadać 1z1 obrażeń pochwyconym przeciwnikom
Kyoketsu-Shogi	0z1	zbroja przeciwnika x 2, przydatne przy wspinaniu
Manrikikusari	2z1	
Broń ciężka	+50% Siły (zaokrąglone w dół) przy zadawaniu obrażeń	
Dai Tsuchi	1z3	minimum 3 siły, redukuje zbroję i pancerz o 5 punktów
Masakari	0z3	
Ono	0z4	
Tetsubo	0z3	minimum 3 siły, redukuje zbroję i pancerz o 10 punktów
Noże	Dobycie noża nie zajmuje akcji, można nim rzucić na 10m	
Aiguchi/Tanto	1z1	dodatkowe podbicie na ukrycie za pomocą umiejętności zwinne palce
Jitte/Sai	1z1	dodatkowe podbice na rozbrajanie, dwa jeśli przeciwnik ma miecz
Broń chłopska		
Kama	0z2	bez minusów za używanie dwóch, zadaje wówczas +1k1 obrażeń
Kumade	1z2	broń można o coś zahaczyć, dodatkowe podbicie w czasie wspinaczki
Parangu	2z2	
Broń drzewcowa	dodatkowe podbicie podczas walki z konnymi i dużym porzeciwnikiem, inni -1z0 obrażeń	
Bisento	1z4	
Lanca	1z2	przy wolnej linii ataku obrażenia=3k4, +5 w walce wręcz, +10 przy walce pieszo
Mai Chong	3z2	
Nagamaki	2z3	jeden punkt Pustki = +1z1 na obrażenia
Nage Yari	1z2	można rzucić na 15m
Naginata	1z3	+0z1 lub +1z0 lub +1z1 i wydany punkt Pustki na obrażenia
Sasumata	1z1	przeciwst. Test Siły aby trzymać przeciwnika
Sodegarami	1z1	jak Sasumata, dodatkowe podbicie na pochwycenie przeciwnika w luźnym ubraniu
Yari	2z2/1z2	zasięg 15m (obrażeina 2z2), +1z1 obrażeń z konia
Kije	zbroja x2 lub +5 (wybrać mniejsze), dodatkowe podbicie na powalenie	
Bo	0z2	+5 PT trafienia cię jeśli masz specjalizację w Bo
Jo	0z2	bez mionusów za dwa Jo, para zadaje dodatkowe 1z3 obrażeń
Nunchaku	0z2	może służyć do pochwycenia przeciwnika
Tonfa	0z1	+3/5 do zbroi przy specjalizacji
Miecze	atakujący może wydać punkt Pustki na +1z1 obrażeń	
Katana	3z2	atakujący może wydać dwa punkty Pustki na +2z2 obrażeń
No Dachi	3z2	jak broń ciężka, +0z1 na obrażenia dużych wrogów
Bułat	4z2	broń oburęczna
Wakizashi	2z2	bez minusów za trzymanie w lewej ręce, choć nie na atak katana+wakiz.
Wachlarze		
Wachlarz/Gunsen	0z1	+2 do zbroi, +4 przy umiejętn. 6 lub więcej